

# MEURTRES EN SERIE



## MEURTRES EN SERIE

### PROLOGUE

UN MEURTRE A ETE COMME A SERIE !  
L'APPRENTISSAGE A ETE COMME A SERIE !  
FIN LIMITE. ON A FAIT APPEL A VOUS.  
IL EST LA, DANS QUELQUES  
L'APPRENTISSAGE A ETE COMME A SERIE !  
DANS UNE DIRECTION EST COMME A SERIE...  
DANS UNE DIRECTION EST COMME A SERIE...  
DANS UNE DIRECTION EST COMME A SERIE...  
DANS UNE DIRECTION EST COMME A SERIE...



## MEURTRES EN SERIE



UPPO DU TISSON

Ce jour avait à peine 7 heures.  
On se fit parler.  
On se fit parler.  
On se fit parler.  
On se fit parler.  
On se fit parler.  
On se fit parler.  
On se fit parler.



## MEURTRES EN SERIE

Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD

Graphismes: Christian DESCOMBES

Programmation: Gilles BERTIN

Un produit HITECH PRODUCTIONS

édité par COBRA SOFT — B.P. 155 71104 CHALONS S/CEDEX

EmuMovies



## MEURTRES EN SERIE

*En 1984, je concoctais ma première énigme « Meurtre à grande vitesse ». Je ne pensais pas alors que viendrait « Meurtres sur l'Atlantique » couronné par le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventures policières ! A chaque fois, j'ai reçu un important courrier de joueurs enthousiastes qui réclamaient d'autres énigmes... « Meurtres en série » vient donc compléter cette « série de meurtres »...*

*Pendant la préparation de HMS COBRA, j'étais allé me mettre « au vert » dans une petite île anglo-normande, à quelques encablures de Guernesey. Cet été 86, je commençais déjà à réfléchir à une nouvelle énigme et je cherchais un lieu original... J'en étais là de mes réflexions en me promenant dans une lande déserte ; le brouillard tombait, l'atmosphère était réelle et étrange. Je frissonnais « quel lieu rêvé pour un crime... » ! Un crime, un meurtre ! Il était là mon décor... Un royaume féodal au XX<sup>e</sup> siècle, avec ses lois et ses coutumes, ses paysages sauvages...*

*Il ne me restait plus qu'à imaginer l'histoire. Mais le séjour s'achevait, il me faudrait revenir... Avec l'aide d'amis connaissant Sercq nous avons bâti la trame de l'histoire. Je suis retourné à Sercq en octobre, une aventure..., l'île était presque « fermée » et ses 500 habitants se retrouvaient entre eux. La saison touristique étant terminée, l'atmosphère était encore plus étrange.*

*J'interrogeais les habitants, parcourais l'île à pied, en vélo, en calèche. Je refaisais les parcours des personnages pour les chronométrer... Peu à peu l'énigme s'étoffait et les personnages devenaient vivants —provisoirement pour certains !...*

*En jouant avec « Meurtres en série », vous vivrez également cette aventure. Peu à peu les personnages prendront corps, vous découvrirez leurs caractères et bientôt vous aurez l'impression de les connaître depuis longtemps... et au terme de cette histoire, je suis sûr que vous aurez envie de partir pour Sercq « Le poème de pierre des îles anglo-normandes », qui inspira les travailleurs de la mer à Victor Hugo.*

*Bertrand BROCARD*

MEURTRES EN SERIE est un programme HITECH PRODUCTIONS édité par COBRA SOFT

Unprogramme imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD

Programmation : Gilles BERTIN

Graphismes programme, jaquette et notice : Christian DESCOMBES

Photos de la notice : Maryse BROCARD

« MEURTRES EN SERIE » est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des faits ou des personnages existants serait purement fortuite.

Les auteurs tiennent à remercier :

John Michael BEAUMONT, Seigneur de Sark

L'Office du Tourisme de Sark

Les habitants de l'île et en particulier la famille Perée de « La Sablonnerie »

Catherine BECKER

enfin, Annie et Jean-François MAUGEY qui n'ont pu suivre le rythme d'avancement de la construction mais avec qui nous avons posé les fondations...

*Pour Véronique et Hélène*

## UN JEU INNOVANT

Pour « Meurtres en série » nous ne nous sommes pas limités à reprendre le canevas de « Meurtres sur l'Atlantique » avec une autre histoire. Nous sommes allés bien plus loin : graphismes beaucoup plus élaborés, respectant l'ambiance de l'île, introduction de la notion de temps. Les indices sont encore plus spectaculaires... enfin le lieu véritable, qu'on peut explorer « pour de vrai », apporte une nouvelle dimension au jeu d'aventure.

Nous avons conservé le principe de la digitalisation des médaillons et du test de compréhension en fin de jeu. Par contre nous avons abandonné la notion de « sauvegarde de l'état d'enquête » qui posait des problèmes (surtout en version cassette). Cependant, le joueur n'est pas obligé de refaire une succession d'opérations similaires à chaque partie. Seules quelques actions doivent être faites en continuité.

### CHARGEMENT

Version cassette : Consultez l'annexe ci-jointe.

Version disquette :

Programme de démonstration, run « DEMO »

Programme principal, run « JEU »

Digitalisation, run « DIGIT »

## BUT DU JEU

Il est rappelé dans le « prologue » : Il s'agit de découvrir qui est mort et pourquoi. Vous devrez également élucider le « Secret des Moines » et découvrir le trésor.

Début du jeu : 11 H. Vous arrivez au port. Vous devrez être revenu à 19 heures pour embarquer dans le bateau de retour. Sirène de dernier appel à 18 h 45... De là vous pourrez avoir accès, si vous le souhaitez, au programme de compréhension de l'énigme qui vous permettra de juger vos progrès...



## COPYRIGHT

Ce logiciel n'est pas protégé. Vous êtes autorisé à créer une disquette de secours. Toute autre utilisation donnerait lieu à des poursuites judiciaires.

## LES COMMANDES

La position du joueur est représenté par un point clignotant

NOTE : Certains objets ou personnages sont visibles sur un seul pixel, d'autres — pour faciliter la tâche du joueur le sont dans un carré de 3 pixels de côté.

ATTENTION : les commandes s'appliquent au lieu — et à l'heure — précis.

FLECHES : Déplacement du curseur. Voir paragraphe suivant.

TOUCHE R : Regarder. On obtient l'image du secteur sur lequel on est (carré de 250 m de côté — 8 pixels). Si un personnage est présent sous le curseur, il apparaît.

TOUCHE F : Fouiller. La fouille s'applique au personnage ou au lieu.

TOUCHE I : Interroger un personnage.

BARRE D'ESPACE : Arrêter le défilement d'un témoignage.

TOUCHE CONTROL : ralentissement du défilement des témoignages.

TOUCHE A : Action. Pour demander une Autopsie, par exemple ou Agir (mécanisme...).

TOUCHE H : Horloge. Permet de modifier l'heure entre 11 h et 19 h (tourner la grande aiguille dans un sens ou dans l'autre avec les flèches < ou >, la petite avec les flèches verticales, valider par appui sur ESPACE/ la modification de l'heure provoque un retour du joueur au port.

TOUCHE P : Personnages. Ils défilent jusqu'à un appui sur une touche

TOUCHE C : Coordonnées du curseur.

TOUCHE D : Déplacement. Sélectionner un des modes de déplacement disponibles à l'endroit du curseur dans le menu déroulant avec la barre d'espace. Valider avec Copy ou Enter.

TOUCHE V : Bascule déplacement lent ou rapide (à pied ou sur la mer). Lette témoin L ou R en bas de la carte.

## MOYENS DE DEPLACEMENT

— A PIED. On peut aller partout — sauf sur l'eau ! — à 2 km/H.

— A PIED SUR LES ROUTES à 4 km/H. Routine de suivi automatique.

— A VELO SUR LES ROUTES à 16 km/H. N'hésitez pas à en « emprunter » un si nécessaire. Personne ne vous en tiendra rigueur.

— EN BATEAU SUR LA MER à 4 km/H. On ne peut monter ou descendre d'un bateau que s'il y a un débarcadère.

Un pixel sur l'écran représente 32 mètres sur le terrain (105 Feet).

Compte-tenu de l'importance du « temps réel », on voit que le choix d'un moyen de transport est important (vitesse)

## CONSEILS DIVERS

Lisez la notice — toute la notice — relisez la notice...

Lisez les témoignages attentivement.

Utilisez la fiche type jointe pour en faire des photocopies et complétez les avec les renseignements que vous recueillerez...

Le son joue un rôle important. Ne coupez pas le haut-parleur...

En cas d'extinction de l'écran, pas d'affolement — enfin pas tout de suite... — Vous êtes peut-être victime d'un ectoplasme !

## TEMOIGNAGES EN VERSION CASSETTE

Compte-tenu de la richesse du jeu, il a été impossible de faire tenir les témoignages en mémoire centrale... Cela n'a pas d'importance en version disquette. Pour la version cassette c'est vous qui devrez tenir le rôle du « système d'exploitation ». Reportez-vous à l'annexe jointe à la notice.

## SERVICE MINITEL

Il ne nous est pas possible de répondre au téléphone aux questions concernant l'énigme. Nous pouvons le faire par écrit — joindre alors une enveloppe timbrée portant votre adresse pour la réponse. — Pour « MEURTRES EN SERIE », nous avons mis en place un serveur télématique sur lequel vous pourrez trouver des informations mises à jour régulièrement en fonction des demandes exprimées dans une Messagerie.

Pour se connecter sur le serveur, il suffit de disposer d'un Minitel, de composer le 85.48.08.28.



## LES INDICES

Le jeu comporte un certain nombre d'indices réels : d'autres sont décrit par le logiciel. Les indices joints sont repérés par un numéro.

Nous vous conseillons de créer un tableau (numéro, descriptif, particularités, heure et lieu où vous les avez trouvés...

Voici les numéros des indices non imprimés :

16	BOITE D'EXPLOSIF	20	1/2 CARTE A JOUER	24	BAS DE FEMME *
17	ETIQUETTE DE VIN	21	TABLETTE D'ARGILE	25	COQUILLAGE
18	BATON DE DYNAMITE *	22	FEUILLE DE PLASTIQUE	26	PARCHEMIN
19	BOUCHON	23	COMPOSANT ELECTRONIQUE	27	BOULETTE DE PAPIER

\* n'existe « en vrai » que sur version AMSTRAD CPC

## LE TEMPS DANS « MEURTRES EN SERIE »

Dans ce logiciel, nous avons introduit la notion de temps... ce qui faisait défaut jusqu'à présent dans ce type de programmes où la situation était figée pendant le déroulement de l'enquête. Dans « Meurtres en série » pendant votre présence sur l'île, la situation continue d'évoluer. Une fouille effectuée à telle heure ne donnera pas le même résultat plus tard... Tel objet changera de propriétaire... tel personnage vivant sera mort un peu plus tard. Pour ne pas compliquer les choses de façon insoluble, nous avons limité ces modifications. Les témoignages portent deux numéros (ex : 2/3) pour vous indiquer le nombre total et lequel vous êtes en train de lire.

Inutile de vous dire que vous ne pourrez pas venir à bout du logiciel en une « journée »... Il vous faudra recommencer de nombreuses fois en vous attachant chaque fois à un problème particulier. Vous pouvez avancer ou remonter dans le temps en déplaçant les aiguilles de l'horloge (voir commande H). On ne peut rencontrer un personnage en cours de déplacement.

## BIBLIOGRAPHIE SUCCINCTE

Sark, my island home - Heather L. Baker  
Sibyl, Dame of Sark - Barbara Stoney

Rambler's illustrated guide to Sark - Albert Field  
Channel's Island during occupation

## MODULE DE DIGITALISATION - « DISQUETTE »

Les images des personnages sont des photographies digitalisées. On peut obtenir cet effet en utilisant une caméra vidéo, un interface et un logiciel adapté mais il est aussi possible de le faire manuellement (étymologie : digitus, le doigt...)

Nous vous proposons d'intégrer votre portrait dans le jeu ! A la place du « ? » qui apparaît quand aucun personnage n'est visible. Avec cela vous n'aurez pas fini d'étonner vos amis qui vous découvriront « héros » d'un logiciel.

### PREPARATION

A l'aide d'un photocopieur permettant d'agrandir (on en trouve dans presque toutes les papeteries), il faut tirer une photocopie agrandie de la grille fournie dans la boîte sur du papier calque 21 x 29.7. Agrandir ensuite sur papier normal une photocopie de vous — assez contrastée si possible. Pour forcer le contraste éclaircir les copies successives agrandies jusqu'à obtenir un portrait à la taille de la grille en calque. Il ne vous reste alors qu'à coller le portrait sous la grille avec de l'adhésif et de noircir les cases recouvrant du noir, interprétez quand vous tombez sur des limites...

### INCORPORATION AU PROGRAMME

Sur la disquette face B, se trouve un programme intitulé DIGIT qui vous permettra de recopier la grille puis d'incorporer le nouveau médaillon au programme. Si vous avez des talents de dessinateur ou de caricaturiste vous pouvez utiliser directement l'Editeur de médaillon (informations dans le programme).



# the island of SARK

# l'île de SERCQ



## ALLER A SERCQ...

Paysages sauvages, étranges coutumes, royaume féodal, absence d'automobiles... Il faut connaître Sercq !

Aller découvrir cette île préservée une journée, un week-end. En saison, l'accès est très facile depuis Saint-Malo, Jersey et Guernesey.

RENSEIGNEMENTS :

OFFICE DU TOURISME DE SARK, téléphone (depuis la France) : 19 44 481 83 2345



# UNE ILE PRESERVEE

Le groupe des Iles anglo-normandes se situe à une centaine de kilomètres des côtes anglaises et une trentaine des côtes françaises. Au début du Moyen-Age, elles étaient rattachées au Duché de Normandie, et plus tard, devinrent anglaises au moment de la prise de pouvoir du Duc Guillaume en 1066. La plus grande part du Duché fut perdue au profit de la France en 1214 mais les îles restèrent fidèles à la Couronne anglaise.

Sark - Sercq en français - ne fait que 5 km<sup>2</sup> de surface mais sa hauteur (300 mètres au dessus du niveau de la mer), ses bois, ses vallées et ses chemins à talus latéraux donnent l'impression qu'elle est bien plus grande.

L'île a été habitée depuis les temps les plus reculés mais fut déserte pendant la plus grande partie des 14 et 15<sup>e</sup> siècles en raison des raids, des pirates...

Après une courte occupation des Français au milieu du 16<sup>e</sup> siècle, elle fut alors colonisée par un Seigneur de Jersey, Hélier de Carteret. La Reine Elisabeth I lui attribua alors l'île comme fief et il devint le premier Seigneur du Sark.

De Carteret avait obligation de maintenir au moins 40 hommes en armes pour « protéger l'île des ennemis de la Reine ». Il divisa donc l'île en 40 parties - les tenants - et en distribua 39 à des vassaux. De Carteret établit une Assemblée des Chefs (Chief Pleas) et nomma 5 magistrats. Les travaux d'intérêts publics étaient assurés par des « corvées ».

## UN ROYAUME ENCORE FEODAL...

Il y a toujours un Seigneur à Sark, et de nombreuses lois et coutumes féodales restent encore en vigueur même s'il y a eu des changements depuis 400 ans. L'Assemblée des Chefs existe encore et se réunit plusieurs fois par an. On s'y exprime encore en vieux français (patois normand). La responsabilité de la justice repose dans les mains du Sénéchal qui siège en tant que magistrat. Il est assisté du Prévot et d'un Greffier.

La responsabilité de la Loi et de l'Ordre repose sur le Connétable et son assistant (le Vingtennier). Il y a une petite prison qui sert de manière rarissime... Au delà de 3 jours ce sont les tribunaux de Guernesey qui statuent.

La permission du Seigneur est obligatoire pour acheter une propriété. Les 40 tenants sont indivisibles. Le Seigneur perçoit 1/13<sup>e</sup> du montant de la transaction. Il maintient également un privilège sur les richesses minérales, les épaves, les cours d'eau, les moulins. Il bénéficie du privilège féodal d'avoir un pigeonnier et une chienne.

Les véhicules à moteurs sont interdits (sauf les tracteurs). L'absence d'automobiles est un des traits les plus extraordinaires de l'île.



## LES AUTEURS

Voici la fine équipe de HITECH PRODUCTIONS qui a concocté ce programme. De gauche à droite : Bertrand BROCARD, réalisateur, Tilt d'Or 1986 pour le meilleur jeu d'aventures policières « Meurtres sur l'Atlantique », Gilles BERTIN, programmeur, Tilt d'Or 1985 pour la meilleure simulation de flipper « Cobra Pinball », Christian DESCOMBES, le troisième larron (Mine d'Or...), auquel on doit, entre autre, les graphismes.